

Left Alive sarà ambientato nell'universo di Front Mission

Alla conferenza stampa di Sony a Tokio, **Square-Enix** ha presentato **Left Alive**, prodotto da Shinji Hashimoto e diretto da Toshifumi Nabeshima. Ora i dettagli del gioco sono emersi grazie a **Famitsu**. Come molti sospettano, il gioco è ambientato nello stesso universo di **Front Mission**, più in particolare tra gli avvenimenti di *Front Missione 5* e *Front Mission Evolved*. Quello che è interessante è che si tratta di uno sparatutto con mech o Wanzers di cui potremo prendere possesso ma non personalizzare, e ci sarà un finale condizionato dalle scelte che il giocatore effettuerà durante il corso del gioco. *Left Alive* è basato su livelli, ma sembra che gli sviluppatori abbiano intrapreso un approccio **sandbox** per progettarli, permettendo ai giocatori diverse opzioni e percorsi. Il lato survival metterà il giocatore nella condizione di mettere trappole e costruire vari oggetti. Ci sono **tre personaggi principali** che si potranno cambiare durante il progresso della storia. Inoltre, è pensato anche per poter giocare offline.

Nuovi cambiamenti per Hearthstone di Blizzard

Blizzard ha appena annunciato alcuni cambiamenti di equilibrio estremamente importanti a diverse carte **Hearthstone**. I cambiamenti più grandi arrivano alla classe **Druido**, che vede un cambiamento sia per la classica carta "Innervazione" che per la nuova "Diffusione di peste", ma sono state colpite anche le carte popolari del set classico come la guerra di "Ascia ardente" e "Maleficio" dello **Sciamano**. Ecco cosa sta cambiando:

- **Innervazione** - Ora si guadagna 1 cristallo di mana solo per il turno in corso (al posto di 2)
- **Ascia ardente** - Ora costa 3 mana (al posto di 2)
- **Maleficio** - Ora costa 4 mana (al posto di 3)
- **Leader Murloc** - Ora i Murloc hanno attacco +2 (anzichè +2 Attacco, +1 Salute)
- **Diffusione della peste** - Ora costa 6 mana (al posto di 5)

«Dopo un attento esame, abbiamo scelto di apportare modifiche a tre carte di base: Innervazione, Ascia ardente e Maleficio», afferma lo sviluppatore, «troppe carte base e classiche giocate nei singoli deck significa un minor afflusso quando vengono rilasciate nuove espansioni».

Per "Innervazione", Blizzard aveva pensato di aggiornare la carta, aumentando il costo in mana da 0 a 1, lasciando l'effetto invariato, oppure, di aumentare il costo a 4 mana ma concedendo **6 cristalli**, che avrebbero lo stesso effetto alla fine, ma impedendo che chi gioca potesse utilizzarla nei **primi giri**; alla fine hanno optato per una semplice riduzione di cristalli.

Per quanto riguarda la "diffusione della peste", Blizzard affermava di voler aumentare il costo del mana fino a 7, ma hanno razionato tutto a 1, poiché anche "Innervazione" ha subito cambiamenti. Queste variazioni dovrebbero scuotere in modo significativo gli obiettivi di Hearthstone, cosa non accaduta nel passaggio dal *Viaggio a Un'Goro* ai *Cavalieri del Trono di ghiaccio*. **Jade Druid** e

Murloc Paladin erano tanti dei deck più potenti sia prima che dopo l'espansione del Trono ghiacciato, ed entrambi sono fortemente colpiti da questi cambiamenti.

Le suddette modifiche verranno effettuate in un prossimo aggiornamento del gioco, dopo il quale i giocatori saranno in grado di disincantare Leader Murloc e diffondere la peste per il rispettivo valore di Polvere arcana.

Last Day of June

Cosa saresti disposto a fare per salvare la persona che ami? Con questa domanda **Ovosonico e 505 Games** presentano al mondo ***Last Day of June***, nuova avventura tutta **italiana** che tratta i difficili temi dell'**amore**, della **morte** e del **ricordo**. Ci sono giochi che lasciano emozioni, altri che le fanno vivere, personaggi per cui si prova simpatia, storie che instillano rabbia, che ci fanno commuovere o a volte disperare. *Last Day of June* è uno di quei titoli che sul piano emozionale riesce a farci andare al livello successivo in appena tre ore di gioco.

Le vicende

I protagonisti di questa storia sono i novelli sposini **Carl**, timido e impacciato e **June**, un'artista dolce e romantica, accompagnati dagli abitanti del villaggio in cui vivono, il bambino, la giovane donna innamorata, il cacciatore e il tenero vecchietto. Il loro idillio d'amore è però rotto da un **incidente** inaspettato e ogni tentativo di poter rimediare sarà vano, ogni evento porterà inesorabilmente verso un tragico destino. La perdita del partner è lo spezzarsi di un incantesimo, cambia la vita di chi rimane, e così accade al nostro protagonista. Gli sviluppatori di Ovosonico sono stati attentissimi e meticolosi a questo cambiamento anche sul piano contestuale: da un certo punto in poi gli ambienti cambiano radicalmente, i colori dolci tramutano un'atmosfera placida e rilassante in un quadro **buio e tetro**, che trasuda lo stato d'animo **sofferente del protagonista**, il quale, bloccato su una sedia a rotelle, si troverà a raccogliere i ritratti degli abitanti fatti da June, tramite i quali potrà cambiare il passato. Un meccanismo che ricorda da vicino il film ***The Butterfly Effect***, in cui il protagonista Evan, interpretato da Aston Kutcher, è costretto ad aggrapparsi ai ricordi per poter cambiare il presente. Una volta raccolto un dipinto ci si trova ad andare indietro nel tempo, nei panni di uno degli abitanti, fino al giorno dell'incidente con qualche ora di anticipo, e si avrà modo di modificare il passato per poter evitare l'accaduto, facendo intrecciare le storie in un grande puzzle di rapporti di **causa-effetto**.

Gameplay

Il gameplay è scarno ed essenziale, il numero di azioni è limitato ma funzionale alla storia che si vuole raccontare, gli accadimenti si ripetono e a volte le azioni stesse, ma senza ridondanza, restituendo al meglio il disagio e il dolore che inevitabilmente permeano la storia. Questo non significa che ci si potrà adagiare sugli allori: il giocatore dovrà darsi da fare, e risolvere i piccoli puzzle di cui si compone quest'avventura grafica.

Dettagli tecnici

Sul piano tecnico, tutto sembra improntato alla massima resa artistica, e il risultato è assolutamente poetico sul piano visivo, con cromatismi e chiaroscuri che restituiscono ogni singolo stato d'animo e una colonna sonora che traina sapientemente la storia dall'inizio alla fine.

Conclusioni

Last Day of June è una storia che travolge sul piano emozionale, e risulta un'esperienza imprescindibile, che dimostra quanto gli sviluppatori italiani sappiano raccontare storie arrivando a picchi di poesia inaspettata e senza buchi di trama, affrontando tematiche complesse. Il ritorno al passato del titolo di Ovosonico regala al giocatore un intreccio di storie che raccolgono emozioni, morte e amore in maniera armonica ed equilibrata, offrendo al pubblico un'avventura pronta a commuovere i giocatori di ogni età.

[Smentita l'ipotesi di nuovo gioco di Bethesda su Game of Thrones](#)

C'era stata forte eccitazione quando era trapelato che Bethesda [potesse star lavorando al nuovo RPG di Game of Thrones](#), come rivelato dai rivenditori americani di Target.

A quanto pare però la notizia non sarebbe vera, almeno, secondo una dichiarazione resa a **Forbes** da un portavoce di Target. «Non si trattava di un prodotto **reale**, ci dispiace per questa confusione», hanno detto, infrangendo innumerevoli cuori, quasi quanto in un episodio medio di *Game of Thrones*. Considerata la reputazione di Bethesda in campo **fantasy-RPG** e il ricco mondo di *Game of Thrones*, le aspettative sarebbero state altissime, ma per il momento pare che nulla di questo si concretizzerà. Certo la reazione degli utenti potrebbe essere un ottimo parametro per la casa di Rockland per valutare seriamente la possibilità di sviluppare un simile titolo.

Battlefield 1

La Prima Guerra Mondiale vissuta in **Battlefield 1**, gioco prodotto dalla Dice, ha fatto sognare molti appassionati con il suo ritorno al passato, al periodo finale della Grande Guerra. In un mercato ormai saturo di giochi che puntano al futuro, alla tecnologia e ai robot, *Battlefield 1* si distingue proprio per questo passo indietro, con un'atmosfera tragica, raccontando la storia di un conflitto duro e spietato che ha segnato la storia e il mondo, oltre che gli uomini.

Storia

Nello sviluppo di questo titolo, la DICE si è superata creando ben **sei** storie, raccontate al meglio tramite i protagonisti e meravigliosi scenari unici e profondamente diversi, che spaziano dai cieli inglesi ai deserti arabi, offrendo protagonisti con caratteri diversi, destini diversi, accomunati tutti da una sola cosa: la **guerra**, e la sua ineluttabilità. Tutti i protagonisti hanno, infatti, lo stesso scopo: sopravvivere, combattere e proteggere, chi per scelta, chi per obbligo. I titoli di queste storie sono memorabili e richiamano alla fantasia nomi di **romanzi** o opere note: ***Tempeste d'acciaio, Sangue e Fango, Amici nelle alte Sfere, Avanti Savoia!, Il portaordini, Nulla è Scritto.***

Le storie si riescono a godere fluidamente, l'oggetto di ogni storia emerge nitido come il messaggio che le accompagna, e che finisce per appassionare il giocatore, che in qualche modo si fa lettore.

Se i contenuti sono ben congegnati, la **grafica** riveste una parte **fondamentale** e viene sfruttata in ogni istante del gioco, curata nei minimi particolari, inattaccabile. In molti videogame la storia viene usata come tutorial e *Battlefield 1* non sottovaluta quest'aspetto, dedicando addirittura interi capitoli per **addestrare** i giocatori nell'utilizzo di veicoli e nelle strategie di battaglia. L'insieme è unito da un ottimo **doppiaggio italiano** che contribuisce nella resa autoriale delle interpretazioni dei personaggi e riesce a catturare per la sua intensità dall'inizio alla fine.

Multiplayer

Da denotare rilevanti novità anche nel **multiplayer**: oltre alle classiche modalità di combattimento *Conquista, Corsa, Deathmatch a squadre* e *Dominio*, vi sono due modalità rivoluzionarie: ***Piccioni di Guerra*** e ***Operazioni***.

Nella prima saremo alla ricerca di piccioni viaggiatori per poter inviare segnali e messaggi sulla mappa. **Durante la prima Guerra Mondiale**, infatti, questi erano il principale mezzo di trasmissione dei messaggi sui campi di battaglia. Una volta trovato il volatile sulla mappa, dovremo recuperarlo e trovare il tempo per scrivere le coordinate. Il piccione si librerà in volo verso i nostri alleati, ma potrà ancora essere abbattuto dai nemici. Finita questa mansione verrà assegnato il punto alla squadra; il primo che arriverà a tre punti avrà vinta la partita. La cosa interessante di questa modalità è che in ogni momento è possibile **ribaltarne l'esito**, cosicché anche sullo 0-2 non

risulta mai saggio rilassarsi.

Per quanto riguarda **Operazioni**, si tratta della modalità più autentica e più azzeccata di questo titolo: normalmente in qualsiasi FPS si può trovare un 4vs4 o un 5vs5; nella modalità **Operazioni** si ha la bellezza di **64 giocatori**, per una sessione di gioco che supera la **mezz'ora** se si è **rapidi**, e oltre i **45 minuti** per una più impegnativa. Tutto questo porta il giocatore a immedesimarsi ancor più nel mondo straziante della guerra di trincea, in un mix di difesa e attacco.

Ovviamente non poteva mancare l'aspetto delle **classi**, con quelle specifiche per i veicoli, quali pilota o carrista, a quelle normali, come assalto, medico, supporto e scout. Ogni classe sarà personalizzabile, creando fino a tre preset predefiniti, le armi si sbloccano nel modo classico, aumentando di livello, personalizzandole come più si vuole. DICE riesce benissimo a far fronte alla concorrenza in un genere ormai estremamente competitivo, studiando un multiplayer spettacolare e coinvolgente.

In conclusione

Battlefield 1 è un gioco riuscito al **100%**,: la DICE ha dato il massimo, rischiando molto con un'idea - quella di ambientare tutto in un passato ormai lontano un secolo - che poteva tradursi in un terribile flop ma che al contrario ha riscosso un enorme e meritato successo.

Con meccaniche e modalità di gioco impeccabili, puntando più al multiplayer che alla storia - la quale risulta in ogni caso ben congegnata, come si accennava - cogliendo in pieno lo spirito della guerra da **trincea** e portandolo a livelli mai visti finora in un videogioco, la DICE centra il bersaglio con questo *Battlefield 1*. Se ve lo siete persi vi consiglio di provarlo, su PC, se possibile, per godervi al meglio la grafica e le dinamiche di gioco. O forse il mondo stesso, se è vero che, come si recita nel titolo stesso, «**La guerra è il mondo, il mondo è la guerra**».

[In arrivo Fe, nuova avventura annunciata da EA](#)

Fe, coloratissimo gioco di avventura sviluppato da Zoink Games, che verrà rilasciato all'inizio del 2018, è stato annunciato da **Electronic Arts** al Gamescon 2017.

Zoink ha anche rivelato le piattaforme per *Fe*: Nintendo Switch, PlayStation 4, Windows PC e Xbox One. Lo studio di Gothenburg, in Svezia, aveva presentato *Fe* durante **EA Play** 2016, poco prima dell'**E3**, mostrando un gioco di avventura grazioso incentrato su un giovane cucciolo che si risveglia da solo nella foresta. Potete vedere altro su *Fe* nel nuovo trailer Gamescom 2017, che mostra il cucciolo che interagisce con tutte le altre creature del bosco.

Fe sarà il primo gioco da pubblicare sotto il programma **EA Originals**, annunciato insieme a *Fe* l'anno scorso. L'iniziativa accoppia l'EA a studi indie che fanno «giochi unici, straordinari, innovativi e memorabili», afferma il publisher statunitense, che fornisce a queste squadre il supporto per lo sviluppo, la commercializzazione e la pubblicazione. Inoltre, EA **promette** un aumento di profitti per

gli sviluppatori di EA Originals, che riceveranno più del solito.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcllYM0NqU2dFNGMIMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U

[Un simulatore di culto in cui si sacrificano persone a un Dio lovecraftiano](#)

The Shrouded Isle, pubblicato venerdì scorso su **PC** e **Mac**, è un singolarissimo gioco che porterà i giocatori in un piccolo villaggio i cui residenti appartengono a un particolare culto religioso. Il Dio che adorano richiede un **sacrificio** ogni stagione. Come leader bisognerà nominare un membro di ciascuna delle cinque famiglie principali del villaggio come proprio consulente ogni stagione. Una volta al mese si assegneranno a tre di questi consiglieri compiti atti a incoraggiare i principi della società, come **l'ignoranza**, **l'obbedienza** o il **fervore religioso**. Durante il corso della stagione si potranno scoprire tratti che alzano queste qualità più velocemente; per esempio, un consulente particolarmente violento potrà aumentare l'obbedienza. Scoprire anche i loro peccati è importante perché, alla fine della stagione, una di queste persone deve morire, e sarete voi a decidere.

Il bilanciamento dei peccati e delle virtù dei propri consiglieri sarà impegnativo: quando si sacrifica un consulente, la sua famiglia non reagirà bene e bisognerà quindi avere equilibrio nel modo in cui si gestisce la città in modo tale da ottenere la loro approvazione, affinché non diventino ribelli. Se i peccati del consigliere sacrificato non sono abbastanza gravi, la famiglia sarà molto arrabbiata. A volte ci si troverà alla fine del mese con più di un consigliere ad avere un peccato grave, e la scelta si farà difficile. La presentazione visiva del gioco non migliora lo stato d'animo: le illustrazioni evocano stampe in legno, e la musica fredda e pesante dei violoncelli crea un ambiente cupo e tetro. Ogni volta che si tocca un membro di una famiglia, si imparerà un piccolo particolare su di loro.

È difficile manipolare tutto, nel corso del gioco, si cresce abbastanza da legarsi ai personaggi. Quando si scopre un ribelle, si è felici di sacrificarlo, le perdite diventano soddisfacenti quanto le vittorie.

Se non si dispone di un PC, c'è un'altro modo per servire il tuo Dio lovecraftiano: **Cthulhu Virtual Pet**, un gioco di simulazione di culto per smartphone in cui bisognerà curare il proprio Cthulhu per farlo crescere e aumentare il numero di seguaci.

[Gran Turismo Sport sarà gestito in 8K da una PS5?](#)

Polyphony Digital afferma che *Gran Turismo Sport* avrà modo di intrattenere i propri giocatori per molto tempo, con lunghe ore di **gameplay**. L'uscita è prevista per il 13 ottobre e non si sa ancora molto, l'unica certezza che si ha è quella della scala di **rendering**, a cui il team sta lavorando ad arte prendendosi cura di ogni minimo dettaglio, al punto che il creatore **Kazunori Yamauchi** ha dichiarato che gli assets del titolo sono «troppo "over-specced" per PS4 Pro» - tanto da necessitare «sei mesi per creare una singola auto - intendendo dunque che la tecnologia in uso è avanzata anche rispetto al potenziale della top di gamma fra le console di casa Sony. «Stiamo costruendo in vista delle versioni future della console piuttosto che per quella che vediamo oggi», ha aggiunto Yamauchi.

Che l'avvento di PS5 non sia poi così lontano?

Yamauchi, sempre riguardo *Gran Turismo*, conclude dicendo: «Penso che non sarebbe un problema gestirlo anche a **8K**», lasciando intendere che pare ci aspetti davvero qualcosa di stupefacente.

[Xbox One X non supporterà Killing floor 2 in 4k](#)

Killing Floor 2, in arrivo il 29 Agosto, sarà supportato dalla nuova console di Microsoft **Xbox One X** ma non in **4K**, [come annunciato in precedenza](#), ripiegando sui 1080p.

Dave Elder graphics programmer ha rivelato: «Xbox One X è una piattaforma molto facile su cui sviluppare, dunque è bastato un piccolo sforzo per portare la versione Xbox One di *Killing Floor 2* sulla nuova console. Probabilmente non ci sono volute più di quattro ore. Il gioco gira a 1800p nativi su Xbox One X, senza **checkerboarding**. Abbiamo provato a utilizzare i 4K, ma si verificavano cali di frame rate troppo significativi. I 1800p ci garantiscono dunque un equilibrio ottimale fra qualità visiva e performance.»

Elder conclude dicendo: «Non c'è un target specifico per il frame rate di *Killing Floor 2* su Xbox One X, benché il gioco giri in modo più fluido rispetto a Xbox One, anche a 1080p. Sulla nuova console utilizzeremo le **texture** di qualità ultra e aumenteremo la risoluzione delle *shadow map*, nonché la distanza visiva delle ombre.»

[Disponibile Defiant Honor, il nuovo DLC di](#)

Nioh

Sono passate solo un paio di settimane da quando **Team Ninja**, sviluppatore di **Nioh**, ha annunciato il nuovo **DLC**, denominato **Defiant Honor** (Onore Sprezzante), che ieri è stato reso disponibile su **Playstation Store** per i fan al prezzo di 9,99 euro.

Defiant Honor fa parte del pass stagionale, ma lo si può acquistare separatamente se si desidera. Ecco qui la descrizione sul Playstation Store:

«Un inverno rigido in Giappone raggela la nazione preparando il terreno per uno scontro leggendario presso la fortezza più inespugnabile dell'era **Sengoku**, il castello di **Osaka**. In questa espansione di *Nioh*, *Defiant Honor*, il viaggio di William continua. Lo vedrà impegnato insieme al nuovo alleato, **Masamune Date**, contro il demone cremisi della guerra in carne ed ossa, **Sanada Yukimura**».

Con il DLC sarà disponibile il controllo di nuovi Spiriti Guardiani, **Onmyo Magic** e **Divine Armour**, nonché di una nuova arma chiamata **Tonfa**. Se finora il gioco è stato "facile", con il nuovo livello di difficoltà introdotto sarà una vera sfida.